



**MATEMÁTICAS
MANIPULATIVAS**

TAREA 3. Propuesta matemática: una aventura espacial

Mirian Gutiérrez Martín

70898925-E

ANA GONZALEZ CUESTA

Octubre-Diciembre 2021

Alumno

D.N.I

Tutora

Curso

UNA AVENTURA ESPACIAL



Las actividades que a continuación se desarrollan, están destinadas a los alumnos de segundo de educación primaria.

Características generales del alumnado del centro

En el CEIP hay escolarizados **360 alumnos/as**, de los cuales, 120 son de Ed. Infantil y 240 de Ed. Primaria. El 10% son alumnado de etnia gitana, el 8% de origen extranjero y el 7% alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

La **distribución en las clases** se realiza de acuerdo a la edad cronológica del alumnado, formando así una media de 20-25 alumnos/as por aula.

El alumnado de mi tutoría

Mi grupo-clase está formado por **20 alumnos/as** (12 niñas y 8 niños) **de 2º curso de Educación Primaria**, con edades comprendidas entre los 7 y 8 años.

El grupo es bastante heterogéneo, tanto emocional como intelectualmente, factores que debemos aprovechar para que esa diversidad sea lo más enriquecedora posible. Es un grupo muy motivado por las actividades en grupo.

Estas actividades están recogidas dentro de la unidad didáctica 1, como unidad introductoria de inicio de curso y que nos sirve de repaso, del área de matemáticas, donde se trabajan los números hasta el 99 para hacer hincapié en el bloque de contenidos 2 relacionado con los números.

OBJETIVOS:

- Leer, escribir y ordenar números hasta el 99, utilizando razonamientos.
- Contar y ordenar en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales hasta el 99.
- Aprender a manipular materiales para facilitar la comprensión de los números hasta el 99.

TAREA 3. PROPUESTA MATEMÁTICA: UNA AVENTURA ESPACIAL

- Realizar sumas y restas sin llevadas de dos cifras.
- Identificar el número anterior y posterior.

CONTENIDOS:

- Los números del 0 al 99.
- Recuento, medida, ordenación y expresión de cantidades en situaciones de la vida cotidiana.
- Recta numérica hasta el 99.
- Número anterior y posterior.
- El Sistema de Numeración Decimal. Cifras y números: unidades, decenas.
- Problemas matemáticos de operaciones con dos cifras sin llevadas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Leer, escribir, ordenar y contar, utilizando razonamientos apropiados, números naturales hasta el número 99.
- Realizar cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma y resta.
- Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

- Identifica e interpreta situaciones de la vida diaria en la que se utilizan los números naturales en recuentos y enumeraciones.
- Lee, escribe, cuenta y ordena en textos numéricos y de la vida cotidiana, números naturales hasta el 99, utilizando razonamientos apropiados e interpretando el valor de posición de cada una de sus cifras.
- Identifica las unidades y las decenas.
- Ordena números naturales hasta el 99 por comparación y/o representación en la recta numérica.
- Realiza operaciones con números naturales: suma y resta.
- Realiza series numéricas ascendentes y descendentes hasta el 99.

ACTIVIDADES:

A continuación, se desarrolla el Scape Room con sus diferentes pruebas para ir superando prueba a prueba hasta llegar al final del todo. De esta forma, los alumnos se motivarán para superar cada una de ellas y aprenderán sin darse cuenta de forma divertida.

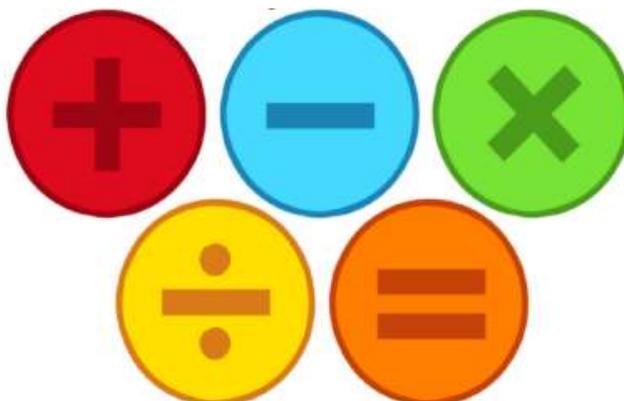
PRUEBA 1. Atravesando las estrellas os acercáis a Neptuno, pero necesitáis parar porque una de las ventanas de la nave se ha estropeado y hay que repararla. La herramienta se encuentra dentro de una caja que necesita un código para abrirla de 12 dígitos:

- 1) $73+25$ 2) $25-13$ 3) $82+11$
4) $52-41$ 5) $15+24$ 6) $55-22$

SOLUCIÓN: _____

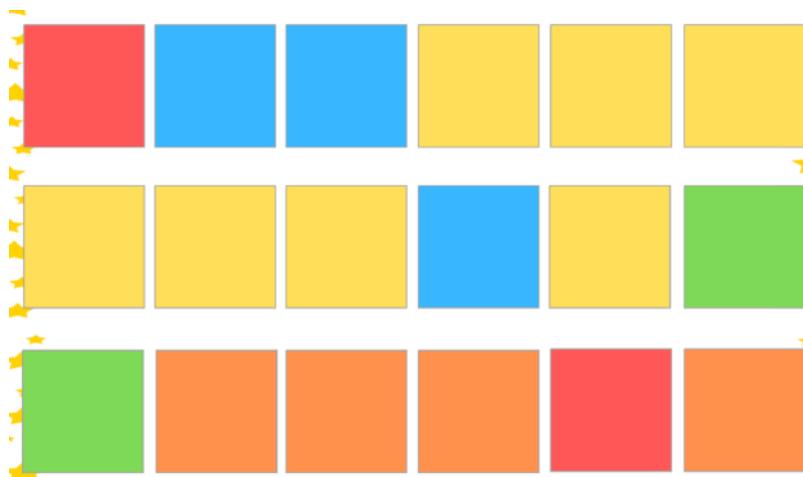
TAREA 3. PROPUESTA MATEMÁTICA: UNA AVENTURA ESPACIAL

PRUEBA 2. Conseguís la herramienta y reparáis la ventana. El siguiente destino es Urano, vuestro mapa os indica una ruta más ruta más rápida para llegar: uno de los 5 botones que hay en el mando de control os lleva por el camino más corto, ¿cuál será?



Consultad la gráfica de colores. PISTA: el que más cuadraditos tiene.

SOLUCIÓN: _____



PRUEBA 3: ¡Botón correcto!, la nave sale disparada hacia Urano. Llegáis y os encontráis con una puerta y una tabla colgada con 1 fila de números para introducir un código de 2 números y 2 dígitos cada uno:

23 24 25 26 27 28 29 30 (El código es anterior a 27 y posterior a 29)

SOLUCIÓN: _____

PRUEBA 4: Atravesáis Urano y rumbo a Saturno. Durante la travesía la nave se pierde, hay que introducir un código de 2 dígitos para volver:

El número tiene 6 unidades y 7 decenas.

SOLUCIÓN: _____

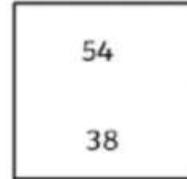
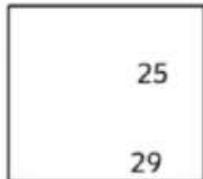
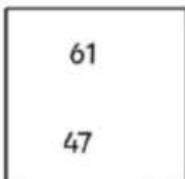
¡¡Genial!!, retomáis el camino, pero al llegar a Saturno os encontráis con un marciano que no os deja pasar hasta resolver un problema:

TAREA 3. PROPUESTA MATEMÁTICA: UNA AVENTURA ESPACIAL

El cinturón de asteroides tenía un total de 68 meteoritos, 56 eran rojos y el resto azules. ¿Cuántos asteroides azules había?

SOLUCIÓN: _____

PRUEBA 6: el marciano os deja seguir vuestro rumbo, rodeáis el resto de planetas hasta llegar a la Tierra. No os dejan bajar hasta no marcar el código secreto de 3 números de 2 cifras. El mayor de cada pantalla.



SOLUCIÓN: _____

¡LO CONSEGUISTEIS!, habéis vuelto a casa como auténticos héroes.

METODOLOGÍA:

Este Scape Room está diseñado para hacerlo en pequeños grupos de 4 alumnos. De esta forma se fomentará el trabajo cooperativo. Es una forma de trabajar respetando el turno de cada alumno y las respuestas de cada uno de ellos.